© & ® Varg Vikernes. Non riprodurre. Rispettare i diritti d'autore.

Una storia di Burzum: Parte I - L'origine e il significato

Dal momento che questo è un sito web di Burzum credo di potermi aspettare che Voi siate interessati a Burzum, allora Vi racconterò alcune cose riguardo Burzum che non sono state dette prima. Tutte le band hanno un'origine, un inizio e una ragione per cui esistono. Dunque inizierò col raccontarVi perché Burzum è nato, e Vi racconterò anche perché è divenuto ciò che è divenuto.

Nel 1988/1989, quando suonavo la chitarra da un anno o due, formai con altri due tizi una band chiamata Kalashnikov. Tra l'altro, chiamammo la band Kalashnikov poiché quello era il nome del mio fucile d'assalto preferito. Giocavo a giochi di ruolo, e quando giocavamo a giochi come "Twilight 2000" equipaggiavo sempre il mio personaggio con un AK-74 (Avtomat-Kalashnikov 74). Giocavo anche a giochi di ruolo di genere fantasy, come "Advanced Dungeons & Dragons" e "Middle-Earth Role-Playing" con regole "Game Master", ed ero molto influenzato dal mondo fantastico della Terra di Mezzo. Per questo motivo una delle nostre canzoni venne intitolata "Uruk-Hai", e presto cambiammo in Uruk-Hai anche il nome della band. Non ricordo il testo di quella canzone, ma non penso che fosse molto profondo o particolarmente sviluppato (il ritornello era "Uruk-Hai! You will die!"[1], o qualcosa del genere...). Ora, "Uruk-Hai", come molti fan di Burzum dovrebbero sapere, è il nome degli "orchi maggiori" di Sauron, e viene tradotto dalla "parlata nera", la lingua di Mordor, con "razza degli orchi".

Nella mia interpretazione di adolescente vedevo gli hobbit come dei bambini, oppure semplicemente li consideravo noiosi. I nani mi ricordavano troppo gli avidi capitalisti-porci, e anch'essi erano piuttosto noiosi. Le loro leggi erano calme e tranquille, e Moria era un luogo meraviglioso, ma io odiavo veementemente la loro avidità - e comunque, chi vorrebbe esser basso? Gli elfi erano affascinanti, belli, e specialmente la loro immortalità e la loro vicinanza alla natura erano fantastiche, ma essi erano come ottusi, e combattevano per la parte sbagliata. Invece io sentivo una naturale attrazione per Sauron, la figura che donava al mondo, prima di tutto, avventura, avversità e sfide. Il suo Unico Occhio, l'Anello e la torre di Barad-Dur sono tutti attributi analoghi a quelli di Óðinn[2]. L'Unico Occhio di Sauron era come l'occhio di Óðinn, il suo Anello era come l'anello di Óðinn, Draupnir ("Colui che gocciola"[3]), e Barad-Dur era come la torre/trono di Óðinn, che ha nome Hliðskjàlf ("Luogo rituale segreto"[4]). I suoi Uruk-Hai e i suoi Olog-Hai (razza dei troll) erano come berserker vichinghi, i "Warges" erano come i lupi mannari di Óðinn, e così via. Potevo facilmente identificarmi con la furia delle "forze oscure", e gradivo molto la loro esistenza, poiché esse rendevano pericoloso ed eccitante un mondo pacifico e noioso.

Sono cresciuto leggendo favole scandinave in cui gli dèi pagani venivano dipinti come creature malvagie, quali "trolls" e "goblins", e noi tutti sappiamo come l'inquisizione abbia trasformato Freyr (ovvero Cernunnos, Dioniso, Bacco, eccetera) in "Satana". Tolkien non era certo migliore: egli ha trasformato Óðinn in Sauron, e i miei avi pagani negli Uruk-Hai combattenti. Per me, le "forze oscure" che attaccano Gondor erano come i vichinghi che attaccano la Francia cristiana di Carlo Magno; le "forze oscure" che attaccano Rohan erano come i vichinghi che attaccano l'Inghilterra cristiana. E potrei continuare: anche i vichinghi, come Sauron e gli orchi, persero la loro guerra - e non m'importa se parlo a favore dei perdenti. Ho sempre creduto nel fare ciò che è giusto,

---

[1] "Uruk-Hai! Morirai!".
[2] "Odin" (Odino) nel testo originale inglese. Cfr. V. Vikernes, *Guide to the Norse Gods and their Names*, 2001, Cymophane Publishing; trad. it. *Breviario degli dèi norreni e dei loro nomi*, pag. 11.
[3] *Ivi*, pag. 4.
[4] *Ivi*, pag. 7.

indipendentemente dalle conseguenze, e non ha importanza se combattevo per una causa persa. Preferirei morire combattendo per ciò in cui credo che vivere per qualunque altra cosa.

In ogni caso, Tolkien non ha utilizzato solo i vichinghi e la lingua norrena per creare gli orchi e il loro linguaggio. La parola "Orc", in realtà, è il nome di una tribù che in tempi antichi visse in Scozia, sulle Isole Orkney (conosciute anche come Orcadia). "Orc" è una parola gaelica, la quale, a quanto ne so, si può tradurre con "verro"[5]. I culti guerrieri delle tribù native delle isole britanniche, probabilmente, utilizzavano i verri allo stesso modo in cui i culti guerrieri scandinavi dei berserker e dei lupi mannari utilizzavano gli orsi e i lupi. Gli "Orchi" erano parte del gruppo di tribù che a partire dall'epoca romana fino all'età vichinga conosciamo come "Pitti", "coloro che son dipinti".

Ora, non è una sorpresa che un uomo inglese cattolico come Tolkien utilizzasse, tra gli altri, "folli barbari scozzesi dai capelli rossi che brandiscono spadoni" e "furiosi berserker scandinavi che bruciano chiese" come modelli per i suoi "cattivi"; e poiché egli lo fece, io mi sentii più attratto da questi "cattivi" che dai "buoni". Io avevo poco in comune coi personaggi "cristiani", come gli "inglesi" cavalieri di Rohan, o come il popolo "francese" di Gondor. Avevo poca ammirazione per un "santo" come Aragorn. Anche gli elfi erano qualcosa di alieno, poiché Tolkien utilizzò il finlandese quando creò la loro lingua - e utilizzò i finlandesi come modello quando li creò. In effetti, i finlandesi hanno molto in comune con gli elfi, in quanto essi vivono in quella che, fondamentalmente, è una grande foresta (la Finlandia) ad est delle montagne scandinave, le "Montagne Grigie". In precedenza, essi vivevano nella Russia del nord, nella vasta foresta immediatamente a ovest dei monti Urali ("Myrkwood", "Bosco Oscuro"). Anch'essi erano un popolo bello (biondo), e come gli elfi avevano qualcosa di silente, di melancolico, di speciale e di distante. Di misterioso, se volete. A me, la lingua degli elfi suonava aliena e incomprensibile - così come incomprensibile mi è il finlandese - mentre la "lingua degli orchi" e la "parlata nera" erano ovviamente basate sulla lingua dei miei avi. Per questo Uruk-Hai, come nome per una band, fu una scelta logica.

Il batterista e il bassista degli Uruk-Hai erano persone che avevo incontrato più o meno per caso. Il primo lo conoscevo già da un precedente incontro, quando avevamo all'incirca 12/15 anni e lui mi puntò alla testa un revolver .375 Magnum carico ad una festa di Capodanno, poiché credeva che lo avessi chiamato "ciccione" (sicuramente un'ottima scusa per puntare una pistola alla testa di qualcuno...). In effetti non io, ma un suo amico lo aveva chiamato "ciccione", lui glielo disse - e questo è quanto. "Uhm, ok", disse lui, e la piantò lì senza ulteriori problemi (Ah ah). Il suo interesse nel fare musica era, io credo, quello "normale" - *id est* "sesso, droga e rock'n'roll". L'altro tizio negli Uruk-Hai suonava il basso solamente perché voleva essere scopato - in altre parole era lo stereotipo del "rock'n'roller". Idealmente lui avrebbe suonato la chitarra, poiché per qualche strana ragione i chitarristi sono più popolari tra le ragazze, ma non sapeva nemmeno come suonare il basso, così...

Successivamente, nel 1989, incontrai i ragazzi degli Old Funeral, i quali erano eccellenti e seri musicisti, così abbandonammo l'intero progetto Uruk-Hai. Gli altri due membri degli Uruk-Hai stavano già accapigliandosi per una ragazza, e non provavamo più, dunque non fu difficile mollare gli Uruk-Hai. Suonai con gli Old Funeral per due anni, e proprio a quell'epoca gli Old Funeral da ottima band techno/thrash erano divenuti una noiosa band death metal. Non era colpa mia, comunque, poiché quando mi unii a loro avevano già cambiato. Questa fu la ragione per cui, alla fine, lasciai gli Old Funeral; poiché volevo suonare il mio genere di musica, un genere di musica più personale ed originale di quello che suonavamo con loro a quell'epoca (1989-1991).

(Avrete notato il nome stupido: Old Funeral. In loro difesa devo dire che originariamente, *io* penso, si chiamavano solamente Funeral. Poi scoprirono che anche un'altra band si chiamava Funeral, ma loro avevano usato quel nome da prima, così lo cambiarono in Old Funeral. In altre parole, loro erano "i vecchi" Funeral, e non gli Old Funeral ("il vecchio funerale"), in questo modo non è così

[5] Ovvero "cinghiale".

stupido come sembra.)

Invece di avviare nuovamente il progetto Uruk-Hai, cambiai il nome e decisi di fare tutto da solo, sebbene abbia poi usato alcuni riff mutuati dagli Uruk-Hai. Non volevo suonare dal vivo, e le mie motivazioni per fare musica erano molto diverse da quelle del "rock'n'roll" tradizionale. Anche quando suonavo con gli Old Funeral ancòra conservavo il mio interesse per i giochi di ruolo, ed ero sempre fortemente ispirato dalla magìa del fantasy. Penso di aver detto che Burzum fosse portatore di un concetto occulto, ma è più corretto dire che si trattava di un concetto "magico", ovvero di un concetto costruito sulla magìa della fantasìa. Tutto in Burzum era al-di-fuori-di-questo-mondo, anche il nome.

Come ho detto, quando i cristiani chiamarono gli dèi dei miei avi "demoni", "trolls", "goblins" e, nondimeno, "malvagi", io mi sentii naturalmente attratto da tutto ciò che veniva visto come malvagio dai cristiani. Si tratta forse di una reazione leggermente immatura, ma ero solo un adolescente, così non avevo problemi a riguardo. Nel 1991 mantenevo ancora questo atteggiamento, e Uruk-Hai era un nome eccellente, ma sentivo che stavo ricominciando tutto da capo, quindi avevo bisogno anche di un nuovo nome. Come molti fan di Tolkien dovrebbero sapere, "burzum" è una delle parole che si trovano scritte, in "parlata nera", sull'anello di Sauron. Per quel che posso ricordare, l'ultima frase è "ash nazg durbabatuluk agh burzum ishi krimpatul", che significa "un anello per ghermirli e nel buio incatenarli". Il "buio" dei cristiani, naturalmente, era la mia "luce". Così, tutto considerato, fu naturale per me utilizzare il nome Burzum.

La maggior parte delle band (eccezion fatta per gli Old Funeral, naturalmente ☺) avevano nomi inglesi "fichi", come Immortal, Mayhem, Darkthrone, Destruction, Celtic Frost, Enslaved, Pestilence, Paradise Lost, Morbid Angel, Death, e così via. Io non volevo questo, e fu una delle ragioni per cui scelsi il nome Uruk-Hai, e più tardi il nome Burzum. A quell'epoca - prima dell'uscita del film "The Lord of the Rings" di Peter Jackson potrei aggiungere - il suo significato era, perlopiù, *solis sacerdotibus*. Solamente gli iniziati, per così dire, sapevano cosa esso significasse. Solamente le persone che avessero avuto uno speciale interesse per il mondo di Tolkien avrebbero capito, e ciò non era affatto un male - o almeno così pensavo. Esso permetteva agli ascoltatori di sentirsi speciali, e di sentire che Burzum era stato creato specialmente per loro (ed era proprio così).

Con Burzum, l'idea non era solo di fare musica originale e personale, ma anche di creare qualcosa di nuovo - una "tenebra" in un mondo troppo sicuro, noioso e "luminoso". Al contrario del 99% dei musicisti, io non facevo musica per diventare famoso, guadagnare soldi ed essere scopato. Non mi interessavano né la fama né i soldi, ed avevo una visione molto naïve e romantica delle donne, una visione quasi *medievale*, di conseguenza non provavo nient'altro che disprezzo per l'atteggiamento "sesso, droga e rock'n'roll" da clinicamente morti degli altri "metallari". La mia motivazione era invece un desiderio di sperimentare la magìa e di cercar di creare, attraverso essa, una realtà alternativa. Se il potere spirituale di molte persone potesse essere "raccolto" su un vascello o trasferito attraverso un oggetto, oppure attraverso un'entità magica (che in lingua norrena chiamiamo *fylgja*[6], "discepolo", "spirito guardiano"), esso potrebbe essere utilizzato per creare qualcosa di reale. Questo è puro pensiero magico, e anziché esser basato sull'occultismo, esso era fondato sulla magìa della fantasìa - qualcosa di divertente, a pensarci. Si supponeva che Burzum fosse il vascello, l'arma magica o, se volete, l'anello magico, per così dire. Dovrei sottolineare (nel caso pensaste che io sia completamente impazzito) che questo era un progetto sperimentale, il quale prendeva solo una parte del mio tempo; facevo anche altre cose nella vita (tipo prepararmi per la guerriglia partigiana nel caso di un'invasione americana della Norvegia... ☺).

[6] Cfr. V. Vikernes, op. cit., pag. 5: "Seguace", "Discepolo", "Insieme di pensieri ed emozioni che ci accompagnano attraverso la vita", "Una parte del Vörðr" (Vörðr rappresenta, nella struttura dell'uomo secondo gli antichi norreni, il corpo etereo, ovvero la forza vitale).

Se la gente avesse saputo che Burzum non era che la band di un adolescente - io pensavo - questo avrebbe in qualche modo spezzato l'incantesimo, per questa ragione sentii il bisogno di rimanere anonimo. Così, sull'album di debutto utilizzai uno pseudonimo - "Count Grishnackh" - e una mia fotografia in cui non sembravo io, per confonder le persone, e in modo tale che Burzum stesso sembrasse più al-di-fuori-di-questo-mondo. Posso aggiungere che anche l'intervista, la quale fece così scalpore nel gennaio 1993, fu fatta anonimamente, ed io non ho mai accordato a nessun giornale di usare il mio nome o mie fotografie fino a parecchio tempo dopo, quand'era comunque troppo tardi per rimanere anonimo. Non era mia intenzione diventare famoso (o famigerato...), e quando a quel tempo utilizzarono il mio vero nome, Kristian Vikernes (dal greco Kristos, Cristo), anziché lo pseudonimo, ne fui inorridito - fu la goccia che fece traboccare il vaso, e mi fece infine cambiare legalmente il mio nome. In nessun modo avrei lasciato che la magìa di Burzum venisse rovinata da una cosa del genere...

Quando rovinarono il mio anonimato dovetti abbandonare quell'idea, e infine smisi di usare uno pseudonimo. Volevo che *Burzum* fosse noto, non *io*, ma le cose evidentemente non andarono come avevo pianificato.

Come le persone coinvolte nella magìa già sanno, essa riguarda immaginazione, simbolismo, visualizzazione e forza di volontà. Se tu immagini che una cosa accada nella tua testa, tu la farai accadere, se la tua forza di volontà è forte abbastanza o se possiedi sufficiente potere spirituale. Se un oggetto simboleggia un certo potere, esso *diviene* quel potere. Per questo i nostri avi intagliavano rune nelle rocce e nel legno, perché le rune simboleggiavano determinati poteri. Per questo i solstizi invernale ed estivo e gli equinozi sono così importanti, perché essi simboleggiano eventi speciali, i quali vengono descritti nella nostra mitologìa. Per questo, originariamente, iniziammo a indossare gioielli, perché i differenti metalli e pietre simboleggiavano differenti poteri nell'universo.

Si supponeva che Burzum fosse un tale simbolo. Burzum fu un tentativo di creare (o di ricreare, se volete) un passato immaginario, un mondo di fantasìa, il quale a sua volta fosse basato sul nostro passato pagano. Burzum era, in se stesso, una formula magica. Le canzoni erano formule magiche, e gli album erano arrangiati in un modo speciale per far funzionare tali formule. La musica di Burzum non era concepita per spettacoli dal vivo, si supponeva invece che la si ascoltasse la sera, quando i raggi del sole non potevano vaporizzare il potere della magìa, e quando l'ascoltatore/ascoltatrice fosse stato/a solo/a, preferibilmente nel suo letto prima di dormire. I primi due album sono stati concepiti per il formato LP, intendendo ognuno dei due lati come una formula magica, per questo non funzionano su CD, a meno che non programmiate il lettore per riprodurre le tracce di un solo lato dell'LP alla volta. Gli album successivi furono creati per il formato CD, per questo non funzionano altrettanto bene su LP. Si supponeva che la prima traccia "calmasse", o piuttosto "preparasse", l'ascoltatore/ascoltatrice e lo/la rendesse più "suscettibile" alla magìa; la/le canzone/i successiva/e avrebbe/avrebbero dovuto esaurire l'ascoltatore/ascoltatrice e condurlo/a ad uno stato mentale di trance. Infine, l'ultima traccia avrebbe dovuto calmare l'ascoltatore/ascoltatrice e trasportarlo/a nel "mondo di fantasìa" - quand'egli/ella si fosse addormentato/a. Questa era la formula, la magìa che avrebbe reso reale (nella mente dell'ascoltatore/ascoltatrice) il passato immaginario, il mondo di fantasìa. Se date un'occhiata agli album di Burzum, e a come essi son costruiti, capirete cosa intendo. L'ultima traccia della formula magica (lato dell'LP o CD che sia) è sempre rilassante, spesso una traccia di sintetizzatore. Se questo funzioni oppure no è un'altra questione, in ogni caso quella era l'idea.

Gli artwork dei primi due album sono ispirati al modulo della prima edizione di AD&D, intitolato "Il tempio del male elementale", mentre gli artwork del terzo e del quarto album sono ispirati a favole tradizionali scandinave. Non ho mai letto libri di satanismo occulto, per questo chi crede che io fossi influenzato dal satanismo semplicemente ed ovviamente si sbaglia. Per un breve periodo, nel 1992, mi sono definito satanista, ma non sono mai stato un satanista. Ho semplicemente utilizzato il termine come provocazione, e per sottolineare la mia ostilità nei confronti del cristianesimo - inoltre, per enfatizzare il bisogno di "tenebra" nel mondo (poiché troppa luce non

illumina il nostro sentiero e ci scalda, solamente ci brucia e acceca - come chiaramente affermato negli album "Hvis Lyset Tar Oss" e "Filosofem"). Se Vi interessa saperne di più su quella filosofia, Vi consiglio di leggere i miei articoli e libri sul paganesimo.

Anche ciò che mi ha ispirato a fare musica, in sé, è qualcosa di bizzarro. Quand'ero adolescente, i miei compagni di giochi di ruolo ed io, talvolta, prendevamo alcune mazze di legno, arpioni e spade, e andavamo in campagna a combattere gli uni contro gli altri. Non avevamo altro scopo che combattere perché era divertente, e non cercavamo di ferirci l'un l'altro. Non provavamo mai a colpire la testa o altre parti "vulnerabili" (in cui si trova il cervello degli uomini...), e non usavamo molta forza. Qualche volta ci ferivamo accidentalmente, ed il combattimento non si fermava fino a quando almeno uno di noi non sanguinava, il più delle volte dalle dita o dalle nocche, o fino a quando uno di noi ne avesse avuto abbastanza del dolore per quel giorno.

Combattevamo principalmente in tre differenti luoghi. Uno si trovava nella foresta, vicino ad un vecchio e isolato cimitero di vittime della lebbra, dell'influenza spagnola o della peste, non ricordo esattamente. La foresta era fitta e il terreno accidentato: sovente cadevamo, o ruzzolavamo giù per piccole colline, attraverso i cespugli, precipitando su ceppi marci di alberi nel tentativo di evitare i colpi dei nostri "nemici".

Un altro luogo era una collina ricoperta d'alberi, con un antico *horg* (un monumento di pietra pagano), cinque minuti a nord-est di dove sono cresciuto. Era una foresta decidua, molto diversa dall'altra foresta di pini in cui eravamo soliti combattere, ed era un luogo molto suggestivo. Naturalmente, portare armi e combattere in un luogo sacro, in teoria, non è proprio ok secondo le antiche tradizioni, ma le armi erano fatte di legno, e non erano concepite per far del male, quindi non si trattava di una cosa poi così seria (sembravano più che altro bastoni da maghi).

Il terzo "campo di battaglia" erano le rovine di un vecchio monastero, tre o quattro minuti a sud-ovest di dove i ragazzi degli Immortal sono cresciuti. Il monastero venne raso al suolo dai vichinghi nell'ottavo secolo, a quanto ricordo. A proposito, fu il primo monastero costruito in Norvegia - e non sorprende che la sua esistenza come monastero sia stata breve. I monaci, probabilmente britannici, sono stati uccisi o gettati in qualche palude vicina ad affogare.

Era sempre bello ritornare a casa per una doccia calda dopo queste battaglie; sudato fradicio, ammaccato, spesso sanguinante, e con aghi di pino o foglie nei vestiti e nei capelli. Mi sentivo come se tornassi a casa da un vero campo di battaglia. Esausto e pieno di vita.

Ora, la gente del posto, naturalmente, reagiva un poco alla nostra presenza. Una volta sono saltato fuori dai cespugli, dove giacevo in attesa di tendere un'imboscata agli altri, e ho sorpreso una famiglia che stava facendo una passeggiata. Avevo capelli lunghi, e pezzi di muschio ed aghi di pino in essi, vestiti grigio scuro, o neri, con truci immagini death metal, in più tenevo in mano una mazza; chiaramente, non erano troppo contenti di vedermi. A causa del rischio di incontrare persone "normali", uscite per godere della libertà di madre natura, finivamo per combattere quando tale rischio era minimo. In altre parole, aspettavamo la tarda sera. Talvolta portavamo torce, oppure facevamo dei falò per poter vedere nell'oscurità; naturalmente le notti dell'estate scandinava non sono poi così buie, così si continuava a combattere.

Avevo iniziato questo gioco di combattimento con alcuni compagni di giochi di ruolo, ma quando incontrai i ragazzi degli Old Funeral e degli Amputation, i quali più avanti divennero gli Immortal, coinvolgemmo anche loro. Per noi era un evento sociale, e durante le pause parlavamo di musica, gli altri parlavano di concerti dal vivo, e in generale ci ispiravamo l'un l'altro - prima di ritornare a casa e far musica nel bel mezzo della notte!

(Posso aggiungere che quando venni arrestato per l'assassinio di Euronymous, tali combattimenti vennero descritti dai media come "riti satanici notturni", questo per fornirVi un esempio di quanto

ridicole e false siano le accuse dei media e le dicerie sul satanismo.)

L'aura della foresta, della notte e dell'antico luogo sacro; il dolore per le contusioni e per le piccole ferite; il sapore degli aghi di pino, del suolo e del sangue, e l'odore del legno bruciato: tutto ciò era per noi, o almeno per me, fonte d'ispirazione. Sulla vìa di casa, poco più che diciassettenne, quando cambiai il mio rumoroso motorino con un'automobile, mettevo la musica a tutto volume sullo stereo, e spesso facevo lunghi giri in macchina nella notte, attraverso le profonde valli e le foreste, oppure attraverso la città e le aree rurali, prima di ritornare infine a casa. Il suono monotono del motore e la musica a volume altissimo erano mesmerizzanti, e naturalmente anche le endorfine esercitavano la loro influenza, poiché il mio corpo combatteva il dolore dei colpi e delle ferite. Erano tenebre positive nel nostro mondo di luce, e mi ispiravano e facevano sentire vivo.

In questo periodo iniziale di Burzum - 1991, 1992, fino all'agosto del 1993 - composi io tutta la musica su tutti i dischi. Gli album "Dauði Baldrs" e "Hliðskjàlf" furono perlopiù ricostruzioni di riff dimenticati, o versioni al sintetizzatore di vecchi riff di chitarra di Burzum, oppure anche vecchie canzoni non utilizzate; così, anche questi due dischi vennero creati in quel periodo. In un certo senso fu l'età dell'oro di Burzum - tutto ciò ebbe la sua naturale conclusione quando venni imprigionato nell'agosto del 1993.

Quando iniziai con Burzum non avevo mai sentito parlare dei Venom; così, naturalmente, Burzum non è stato, come molti hanno asserito, influenzato in alcun modo da loro. Quando guidavo verso casa, ascoltando musica dopo i combattimenti con la spada, ascoltavo una demo tape dei Paradise Lost, pubblicata credo nel 1989 o 1990, "Hammerheart" e "Blood Fire Death" dei Bathory, la demo degli Old Funeral intitolata "Abduction of Limbs", i Pestilence (una band death metal olandese, a quanto posso ricordare) e alcune altre band underground death metal che oggi non ricordo. Ascoltavo anche musica house underground e techno (ma soltanto quand'ero solo, perché ai metallari quel genere di musica non sembrava essere molto gradito) - e naturalmente ascoltavo Burzum. Agli altri ragazzi piacevano gli Entombed e i Morbid Angel, ma a me non sono mai piaciuti né li ho mai ascoltati. Nessuno ascoltava i Venom comunque, ma nel tardo 1991 iniziammo ad ascoltare i vecchi Celtic Frost, i Destruction e i primi Kreator ("Pleasure To Kill" e "Endless Pain"); anche i vecchi dischi dei Bathory, che noi tutti in ogni caso consideravamo thrash metal. Da quel momento, gli Entombed e tutto il resto della merda death metal di moda allora venne dimenticato. So che i ragazzi degli Emperor ascoltavano i Mercyful Fate e King Diamond anziché, o forse oltre a, le band che ho menzionato qui sopra: roba che *loro* avevano ascoltato negli anni '80, così non esisteva una teoria secondo la quale avresti dovuto ascoltare questa o quella band. Ascoltavamo qualsiasi cosa ci piacesse. Nel 1992, io e almeno uno dei ragazzi degli Emperor iniziammo ad ascoltare i Dead Can Dance, "Within the Realm of a Dying Sun" e musica simile. Semplicemente eravamo stufi di tutta la noiosa, modaiola e poco originale orda di band death metal, la quale produceva tonnellate di musica di merda che suonava tutta uguale, così tornammo a ciò che ascoltavamo prima, oppure trovammo altra musica da ascoltare. Naturalmente continuai ad ascoltare il *buon* death metal, tipo la demo dei Paradise Lost sopracitata, e so che gli altri continuavano ad ascoltare "Altars of Madness" dei Morbid Angel e i Deicide (che avevano pubblicato il loro album di debutto, credo nel 1992[7]).

Il messaggio di Burzum è davvero tutto riassunto nel testo della prima traccia del primo album, "Feeble Screams From Forests Unknown"[8]. Era tutto ciò che avevo da dire, e il resto delle liriche di Burzum non è che una sorta di nota a piè di pagina a quel testo. Il verso finale di quella canzone era "the hopeless soul keeps *mating*"[9], ma sul libretto venne erroneamente scritto "the hopeless soul keeps *waiting*"[10], a causa di un errore da parte di Euronymous, il quale dirigeva la casa discografica

[7] In realtà, nel 1992 uscì il secondo album; l'omonimo debutto dei Deicide era stato invece pubblicato nel 1990.
[8] "Grida fiòche da ignòte foreste".
[9] "L'anima senza speranza continua ad *accoppiarsi*".
[10] "L'anima senza speranza continua ad *attendere*".

(DSP) che per prima la pubblicò. Apparentemente la mia calligrafia era difficile da leggere. Anche la canzone "Ea, Lord of the Deeps" avrebbe dovuto intitolarsi "Ea, Lord of the Depths"[11], ma ovviamente Euronymous pensava di saperlo meglio e lo cambiò.

La magìa era necessaria solamente perché ero insoddisfatto del mondo *reale*. Non vi era avventura, né paura, né troll, né dragoni o creature non morte. Non vi era magìa. Così, immaginai di doverla creare da me. Fu molto triste vedere che questa magìa fu rovinata, o perlomeno rimpicciolita, nel 1993, quando i media iniziarono a scrivere su di essa, e un mucchio di precedenti band country, rock e death metal, in Norvegia, improvvisamente tinsero i loro capelli di nero ed iniziarono a indossare corpse-paint e a suonare black metal; per diventare famosi, per fare soldi e per essere scopati - non certo per cambiare il mondo. Non sembravano pensare alla magìa, questo è certo, ma in loro difesa devo dire che la magìa nemmeno venne loro mostrata. I media, come sempre, distorsero ogni cosa al punto da renderla irriconoscibile. Le nuove band fecero diventare il black metal parte del mondo moderno, anziché rivoltarsi contro di esso come avrebbero dovuto fare. Forse si sentivano attratti da esso perché la magìa funzionava, o magari si sentivano attratti da qualcosa di speciale. Non lo so. So solo che non mi riconosco in ciò che il black metal è diventato: soltanto un'altra sottocultura senza fantasìa del "sesso, droga e rock'n'roll", nel, e parte del, mondo moderno. È divenuto parte del "panem et circenses". È divenuto parte del problema.

La mia speranza sarebbe che Burzum possa ispirare le persone a desiderare una realtà nuova e migliore nel mondo reale, e ad agire fiduciosamente in tal senso. Magari rivoltandosi contro il mondo moderno, rifiutando di partecipare allo stupro di Madre Terra, rifiutando di partecipare all'assassinio della nostra razza europea, rifiutando di divenire parte di queste creature mediatiche artificiali che sono le sottoculture "rock'n'roll", e costruendo comunità sane e nuove, dove la cultura pagana - e se volete la magìa - possano essere coltivate.

Grazie per il Vostro interesse per Burzum.

Varg Vikernes
Dicembre 2004
Traduzione di Lupo Barbéro Belli

"Europa non è un termine geografico, Europa è un termine biologico."

[11] "Ea, signore degli abissi".